

Advokační skupina HRY

Výsledky doplnění a zvážení SWOT analýzy

Srpen 2016

Výsledky jsou souhrnem z jednání advokační skupiny Brněnského kulturního parlamentu v červnu 2016 a on-line vážení SWOT ze srpna 2016. První tabulka je finálním výsledkem vážení, následující tabulky zobrazují podrobně počty hlasů a hlasujících. Další informace o strategickém plánování v kultuře jsou k dispozici na kulturniparlament.brno.cz.

Silné stránky	Slabé stránky
<ol style="list-style-type: none">1. Úspěšné produkty.2. Dostupnost technologií.3. Kreativita.4. Silné zastoupení firem z oblasti videoher a her5. ČR už má v zahraničí vybudovanou značku v herních průmyslech.6. Otevřenost prodejních platformem.7. Silná hráčská komunita.	<ol style="list-style-type: none">1. Nedostatečné znalosti marketingu.2. Nedostatek kvalifikované pracovní síly.3. Jazyková vybavenost lidí a jazyková bariéra.4. Nepropojenost - umíme se svézt na trendu, ale neumíme udělat start-up.5. ČR sice má v zahraničí vybudovanou značku v oblasti herního průmyslu, ale Brno splývá s Prahou (je třeba Brno více zdůrazňovat).6. Je to byznys, těch výtvarných počínů je spíše pár.7. Krátký prodejní cyklus.8. Omezený přístup ke kapitálu.
Příležitosti	Hrozby
<ol style="list-style-type: none">1. Větší spolupráce se zahraničím.2. Globální trhy.3. Využití herního průmyslu pro PR města.4. Spolupráce s univerzitami.5. Nepřebírat ideu někoho jiného, ale sami vymýšlet nové věci.6. Networking.7. Možnost alternativního financování (např. Deskové hry na http://hithit.com, přístup k investorům).8. Herní akcelerátory.9. Hry jsou trans-mediální, dají se přenášet do různých prostředí.10. DNA jako značka Brna.11. Digitalizace deskových her.	<ol style="list-style-type: none">1. Velké celosvětové firmy a odchod lidí pryč, protože přesouvají svá sídla.2. Při spolupráci s městem hrozí byrokratické zpomalení, které odsoudí projekt k neúspěchu.3. Nedostatek odborného vzdělávání.4. Nedůvěra ve stát a nestabilita lokálního zastupitelstva.5. Obtížný přístup cizinců ze zemí mimo EU na pracovní trh v ČR.6. Nelegální kopie.7. Přesaturování trhu.8. Zahlcenost platformem crowdfundingu.

Počty hlasů a hlasujících *

Silné stránky

	Setkání - počet hlasů celkem**	Setkání - počet hlasujících	Dotazník - počet hlasů celkem	Dotazník - počet hlasujících	Počet hlasů celkem	Počet hlasujících celkem***
Úspěšné produkty.	/	/	15	9	15	9
Dostupnost technologií.	/	/	15	9	15	9
Kreativita.	/	/	15	9	15	9
ČR už má v zahraničí vybudovanou značku v herních průmyslech.	/	/	10	9	10	9
Silné zastoupení firem z oblasti videoher a her.	/	/	12	9	12	9
Otevřenost prodejních platform.	/	/	9	9	9	9
Silná hráčská komunita.	/	/	5	9	5	9

Slabé stránky

	Setkání - počet hlasů celkem**	Setkání - počet hlasujících	Dotazník - počet hlasů celkem	Dotazník - počet hlasujících	Počet hlasů celkem	Počet hlasujících celkem***
Nedostatečné znalosti marketingu.	/	/	14	9	14	9
Nedostatek kvalifikované pracovní síly.	/	/	12	9	12	9
Jazyková vybavenost lidí a jazyková bariéra.	/	/	11	9	11	9
ČR má sice v zahraničí vybudovanou značku v oblasti herního průmyslu, ale Brno splývá s Prahou (je třeba Brno více zdůrazňovat)	/	/	8	9	8	9
Neprojojenost - umíme se svést na trendu, ale neumíme udělat start-up.	/	/	9	9	9	9
Krátký prodejní cyklus.	/	/	3	9	3	9
Je to byznys, těch výtvarných počinů je spíše	/	/	4	9	4	9

pár.						
Omezený přístup ke kapitálu.	/	/	0	9	0	9

Příležitosti

	Setkání - počet hlasů celkem**	Setkání - počet hlasujících	Dotazník - počet hlasů celkem	Dotazník - počet hlasujících	Počet hlasů celkem	Počet hlasujících celkem***
Větší spolupráce se zahraničím.	/	/	16	9	16	9
Globální trhy.	/	/	15	9	15	9
Využití herního průmyslu pro PR města.	/	/	14	9	14	9
Spolupráce s univerzitami.	/	/	14	9	14	9
Nepřebírat ideu někoho jiného, ale sami vymýšlet nové věci.	/	/	11		11	
Networking	/	/	11	9	11	9
Možnost alternativního financování (např. Deskové hry na http://hithit.com , přístup k investorům)	/	/	10	9	10	9
DNA jako značka Brna.	/	/	5	9	5	9
Herní akcelerátory.	/	/	10	9	10	9
Hry jsou trans-mediální, dají se přenášet do různých prostředí.	/	/	6	9	6	9
Digitalizace deskových her.	/	/	1	9	1	9

Hrozby

	Setkání - počet hlasů celkem**	Setkání - počet hlasujících	Dotazník - počet hlasů celkem	Dotazník - počet hlasujících	Počet hlasů celkem	Počet hlasujících celkem***
Nedostatek odborného vzdělávání.	/	/	13	9	13	9
Nedůvěra ve stát a nestabilita lokálního zastupitelstva.	/	/	11	9	11	9
Velké celosvětové firmy a odchod lidí pryč, protože přesouvají svá sídla.	/	/	14	9	14	9
Při spolupráci s městem hrozí byrokratické upomalení, které odsoudí projekt k neúspěchu.	/	/	14	9	14	9
Obtížný přístup cizinců ze zemí mimo EU na pracovní trh v ČR.	/	/	11	9	11	9
Přesaturování trhu.	/	/	7	9	7	9
Nelegální kopie.	/	/	8	9	8	9
Zahlcenost platforem crowdfundingu.	/	/	6	9	6	9

* Hlasující mohli během setkání hodnotit jednotlivé výroky dle důležitosti na škále *dva kladné hlasy, jeden kladný hlas, žádný hlas, jeden záporný hlas*. Při on-line vážení byly výroky hodnoceny na škále *velmi dle ité, dle ité, nevím, nedle ité*. V obou případech škála odpovídá bodům 2, 1, 0, -1. Výsledky jsou součtem těchto bodů.

** Jsou-li sloupce **Setkání - počet hlasů celkem** a **Setkání - počet hlasujících** prázdné, znamená to, že se při setkání dané advokační skupiny z časových důvodů vážení SWOT neodehrálo.

*** **Počet hlasujících celkem** označuje součet hlasujících osob během setkání a on-line. Hlasoval-li někdo dvakrát, je také dvakrát započten.